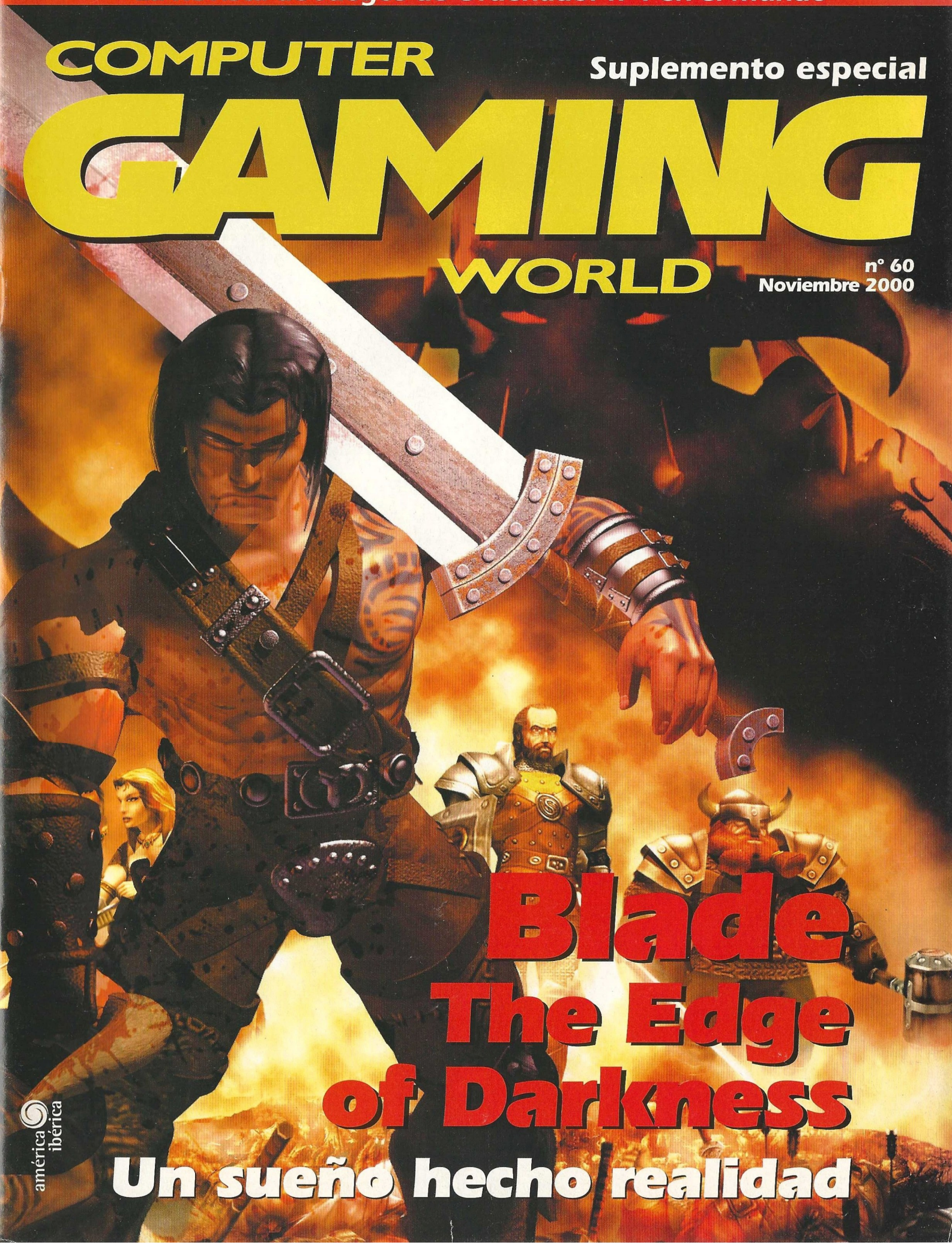
•La Revista de Juegos de Ordenador nº1 en el Mundo•

COMPUTER GAMING WORLD

Suplemento especial

nº 60
Noviembre 2000

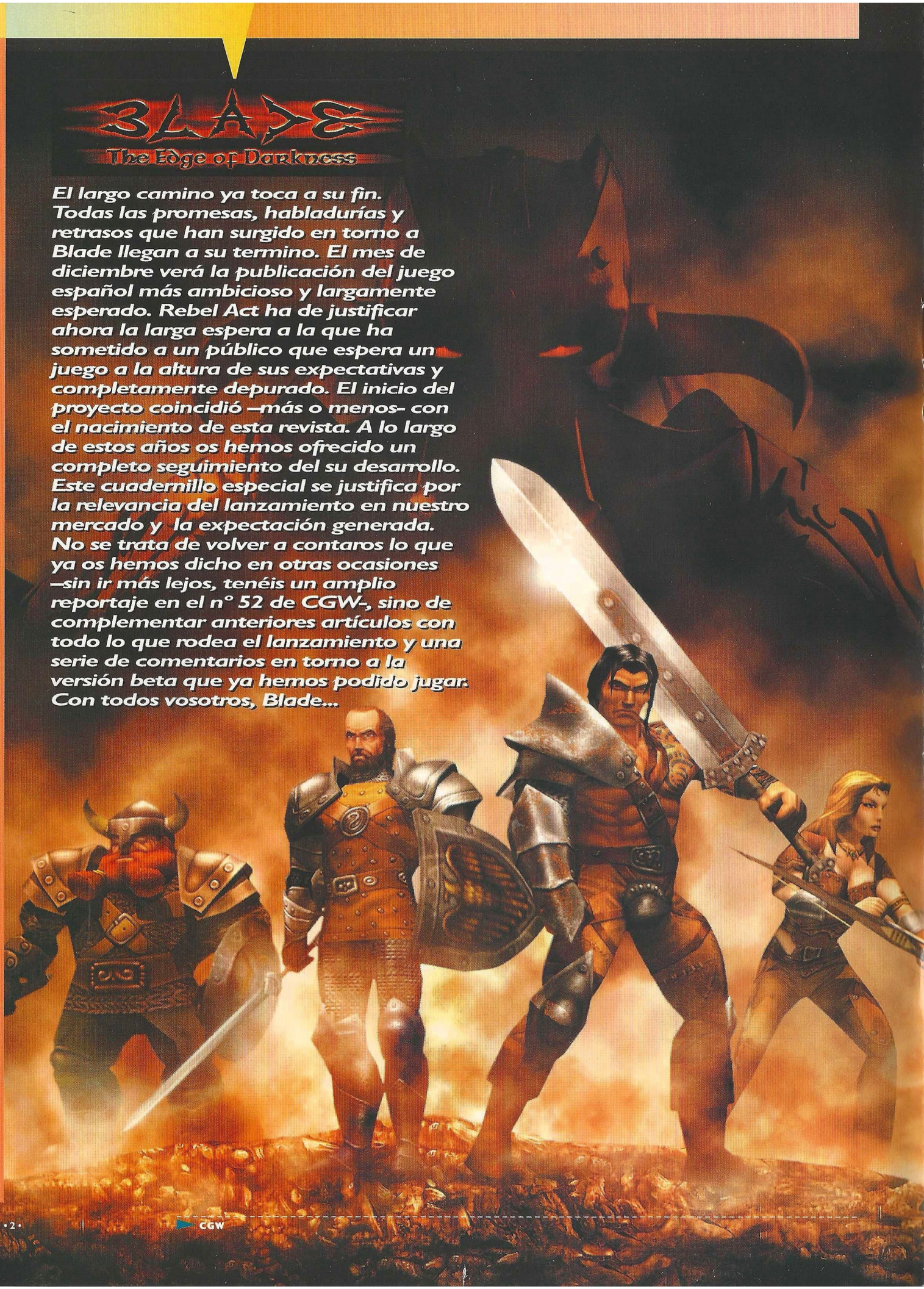


Blade The Edge of Darkness

Un sueño hecho realidad

américa ibérica

BLADE
The Edge of Darkness



El largo camino ya toca a su fin. Todas las promesas, habladurías y retrasos que han surgido en torno a Blade llegan a su termino. El mes de diciembre verá la publicación del juego español más ambicioso y largamente esperado. Rebel Act ha de justificar ahora la larga espera a la que ha sometido a un público que espera un juego a la altura de sus expectativas y completamente depurado. El inicio del proyecto coincidió –más o menos- con el nacimiento de esta revista. A lo largo de estos años os hemos ofrecido un completo seguimiento del su desarrollo. Este cuadernillo especial se justifica por la relevancia del lanzamiento en nuestro mercado y la expectación generada. No se trata de volver a contaros lo que ya os hemos dicho en otras ocasiones –sin ir más lejos, tenéis un amplio reportaje en el nº 52 de CGW-, sino de complementar anteriores artículos con todo lo que rodea el lanzamiento y una serie de comentarios en torno a la versión beta que ya hemos podido jugar. Con todos vosotros, Blade...

Blade

The Edge of Darkness

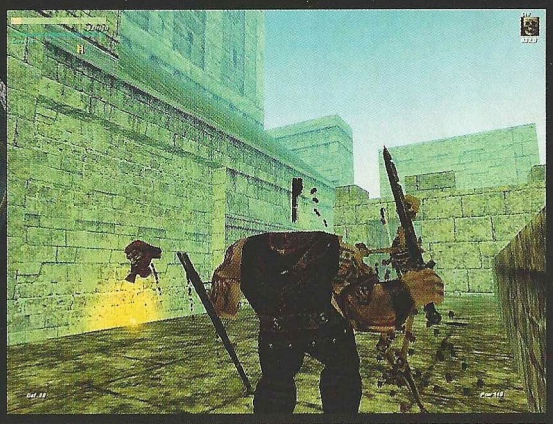
La aventura más grande jamás contada

Bien. ¿Hay alguien ahí que todavía no este al corriente de este juego? Blade: The Edge of Darkness, Severance: Blade of Darkness o Blade of Darkness a secas –la opción que más os guste, de acuerdo con los distintos mercados en que se va a publicar– es un juego de acción/aventura/rol en tercera persona desarrollado enteramente por la compañía española Rebel Act. Cuenta una historia de espada y brujería en la que el jugador puede elegir entre cuatro personajes –ver recuadro– para desentrañar el misterio de un antiguo mal que amenaza con sumir el mundo en el terror y el caos. El juego se desarrolla a lo largo de 16 niveles y tiene un muy importante componente de combate que lo emparienta con los juegos de peleas habituales en las consolas. La calidad del motor gráfico y la ambición del proyecto han generado una gran expectación a la que le ha llegado el momento de verse justificada o no. Sigue leyendo....

La historia

Cuenta la leyenda que un héroe impidió el triunfo de los Ejércitos del Mal con la ayuda de una poderosa espada entregada por Ianna, madre de todos los seres vivos. Tras expulsar al infierno al más terrible de los enemigos, el héroe murió y fue enterrado en el templo de la diosa, bajo un altar en el que se incrustó la espada.

Ahora, una nueva y sombría amenaza se cierne ominosa sobre los Reinos Centrales. Las fronteras ya no son seguras, los clanes orcos, más numerosos que nunca, acechan en los caminos y un ejército de criaturas espantosas avanza inexorable. El Mal ha vuelto y el fin se aproxima. Es necesario un nuevo héroe, un elegido que sea digno de empuñar la espada y destruir al enemigo... para siempre.



Los personajes

Caballero

Su nombre es Sargon y pertenece a la Orden de los Caballeros que sirven al Rey Naram-Sin, quien habita en la capital del reino Lagash. Se le atribuyen todas las cualidades inherentes a su condición y es el personaje más equilibrado que ofrece el juego en cuanto a fuerza, resistencia y habilidad.

Bárbaro

Resulta clara la inspiración de Rebel Act en el diseño de su personaje. Tukaram es el elegido entre los guerreros de la estirpe de Arran para ayudar a su pueblo contra los males que le amenazan. No es demasiado ágil ni rápido, pero su potencia y resistencia física son enormes. Le corresponden las armas más grandes y se le da bien el manejo a dos manos. Aunque es algo difícil de dominar, una vez superada la curva de aprendizaje se convertirá en el favorito de muchos.

Amazona

Zoe de Argos es una guerrera experimentada, independiente y que recorre el mundo en busca de fortuna. El mapa que le entregó un loco le lleva a la ciudad de Marakamda en busca de tesoros y ahí comienza la aventura. Es el personaje más ágil y más rápido. Sus mejores habilidades las demuestra en el combate a cierta distancia mediante el uso de todo tipo de lanzas y armas similares a dos manos. Gran capacidad para esquivar al adversario que puede llegar a combinar incluso con saltos y volteretas.

Enano

Cuando antiguos y olvidados enemigos vuelven para atacar a los enanos, los jefes del Clan deciden enviar a Naglfar a consultar con los sabios de Khazel Zalam, la ciudad de los enanos. Su especialidad son las hachas y los martillos y, por definirlo de alguna manera, es un corredor de fondo. A primera vista resulta menos llamativo que los otros personajes, pero su extraordinario resistencia le confiere un gran valor. Además, es el único personaje que se permite añadir una nota cómica a un mundo inmerso en terribles circunstancias.

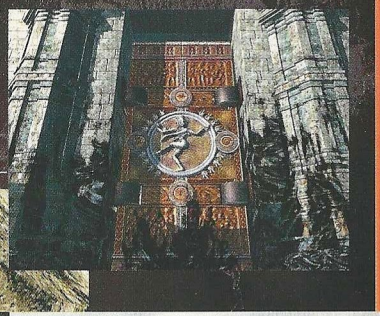
Primeras impresiones:

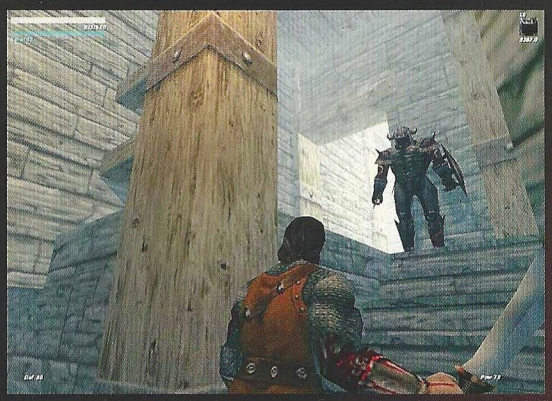
El principal temor que se puede tener en un caso como este es que la tecnología de un juego que ha permanecido tanto tiempo en desarrollo haya podido quedar algo desfasada tras una espera tan larga. No es el caso de Blade. Todo lo bueno que se ha podido decir hasta ahora de la iluminación en tiempo real, las sombras, el modelo físico, las animaciones de los personajes y las magníficas texturas que dan vida a los escenarios es cierto. Blade posee el mejor aspecto que un juego en tercera persona puede ofrecer hoy en día, y el comentadísimo asunto de las luces y las sombras marca claramente las distancias con cualquier otro título.

El aspecto más beneficiado de todo ese despliegue técnico es la credibilidad que ofrece el mundo de Blade. Rebel Act ha apostado por un diseño de juego que no quiere desvelar sus cartas demasiado pronto. Procura crear una sensación de amenaza constante sin hacerla demasiado evidente, concediendo un amplio margen a la exploración y preparando trampas que casi siempre asaltan al jugador de forma inesperada. Y además está el combate. Es el juego más completo que ha aparecido en este sentido para un PC, lo que supone una dificultad a la que muchos jugadores no estarán acostumbrados. Si bien el mecanismo de control para los "combos" –que contempla un amplísimo número de combinaciones– está inteligentemente resuelto y reducido al número mínimo de teclas, hacerse con él requiere práctica. El manejo general del juego mediante una combinación de teclado y ratón tampoco es el mejor de los sistemas y a menudo resulta más práctico dejar de lado el ratón y centrarse exclusivamente en el te-

La presentación

A pesar de contar con un magnífico motor gráfico para contar la historia de Blade, el equipo de Rebel Act no quería dejar pasar la ocasión de lucirse con una película renderizada. Corresponde a la presentación del juego y se trata de una secuencia de 30 segundos en la que se muestra una espada –Blade– en el interior de un templo. Un "travelling" lleva al espectador hasta un plano corto de su empuñadora en la que esta grabado un rostro. De sus ojos brotan lagrimas de sangre mientras una oscuridad lo devora todo.





clado. La versión que ha llegado a la redacción aún no disponía de la opción para jugar mediante un "gamepad", pero seguramente esta será la mejor manera de jugar a Blade. De todos modos hay que tener en cuenta que este comentario se realiza sobre una versión previa del juego y que algunos de estos aspectos pueden estar mejor resueltos en el producto final. La primera impresión es que Blade va a hacer justicia a toda la expectación creada y puede ser el inicio de un brillante camino para Rebel Act.

¿Somos chauvinistas?

Blade ha seguido un camino agitado hasta hacerse con una compañía que pudiera asegurarle una buena distribución en el extranjero. El pasado E3 coincidió con un momento de "impasse" tras la cancelación del acuerdo con Gremlin, lo que impidió la presencia del juego en la convención y una buena oportunidad para promocionarse. Desde que Codemasters se ha hecho cargo de la situación, Blade ha encontrado una amplia y favorable cobertura en los medios especializados extranjeros y su paseo por el pasado ECTS del mes de septiembre se saldó con un sonoro triunfo. Para todos aquellos que puedan pensar que los comentarios de las publicaciones nacionales sobre el juego se deben a un exceso de chauvinismo, aquí está una muestra de lo que se comenta fuera de nuestras fronteras:

"... (Blade) parece estar en buena forma. No solo es gráficamente asombroso, sino que parece presentar una jugabilidad profunda que debería excitaros a todos vosotros." IGN.

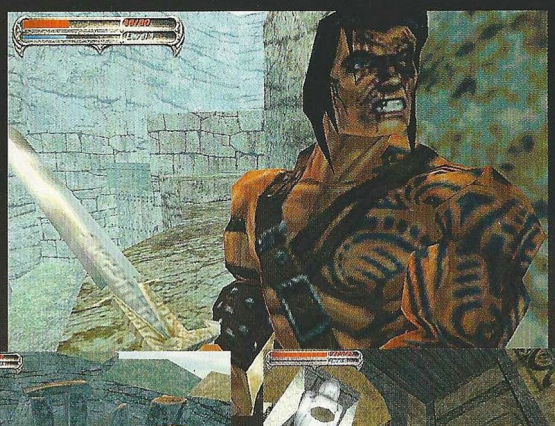
"Los gráficos 3D del juego son buenos, pero los dos elementos que hacen destacar realmente el juego son la iluminación dinámica y el combate "gore"". Gamespot USA.

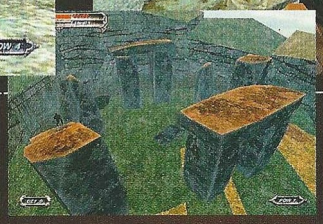
"Severance es un festival sangriento y, para ser franco, es lo que podrías esperar de Diablo si fuera un juego 3D. (...) Su manejo y la sensación general es mejor que en Tomb Raider, es más hermoso que Vampire y no puedo esperar a ponerle las manos encima. (...) Lo que más impresiona del juego es la sensación que otorga. Incluso en esta versión tan prematura el juego es un magnífico testimonio de los desarrolladores madrileños que lo han creado. El sistema de control, al contrario que en muchos otros títulos en tercera persona, es una gozada. Los gráficos son soberbios y hay un magnífico equilibrio entre el arcade y el rol". GamesDomain.

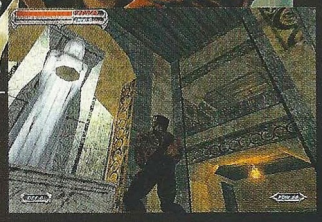
"El juego presenta las sombras e iluminación más realistas JAMÁS vistas en un juego hasta la fecha. El hecho de que este sea un elemento ya presente en la demo vista en el ECTS 98 demuestra el prodigioso talento en Rebel Act Studios". The Playing Fields.

"El juego presenta uno de los mejores sistemas de iluminación de lso entornos que he visto. (...) La base del juego es el combate, y éste es espectacular." Barry's World.

"La primera impresión del juego es, realmente, impresionante. La secuencia –de presentación de los personajes– rezuma estilo, al igual que cada elemento del juego; si hay algo de lo que no carece Severance es presentación. (...) Una vez dentro del juego, la calidad de los gráficos asombra." Gameloft.







Así es Blade, nivel a nivel

Una breve guía que os dará una idea del contenido completo del juego. Algunas decisiones que se toman a lo largo del mismo pueden hacer variar el orden en que se accede a los niveles pero, inevitablemente, habrá que pasar por todos ellos para completar el trabajo de cuatro años de desarrollo. El primer nivel es exclusivo para cada personaje, mientras que los siguientes son comunes.

Caballero

Enviado por el Rey para averiguar que sucede en la frontera del reino, ha sido traicionado por Ragnar y encerrado en los calabozos del castillo del Krak de Tabriz. Tras escapar de la celda, debe recorrer el castillo para ajustar cuentas con Ragnar. Orcos, cositas y un enorme caballero Kaos junto a las primeras trampas son los obstáculos que debe superar hasta enfrentarse al mismo Ragnar y comenzar a descubrir qué amenaza el reino.

Enano

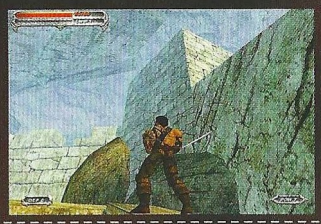
Llega a la ciudad de los enanos con la esperanza de descubrir en su biblioteca alguna respuesta a los extraños sucesos que están teniendo lugar. Lo que encuentra es una ciudad arrasada por los orcos que aún deambulan por allí. Tras combatir con ellos y algunos trolls, llega a la biblioteca secreta en la que comienza a desvelarse el misterio.

Amazona

La antigua ciudad de Marakamda esconde un tesoro que la amazona –al igual que los orcos– desea. En los pasajes subterráneos de esta ciudad de inspiración azteca despierta a un espíritu que quiere proteger el libro mágico que ella busca. El espíritu se transforma en un demonio menor que intenta desembarazarse de la protagonista. Finalmente, el libro revelará el mal que acecha al mundo de la amazona.

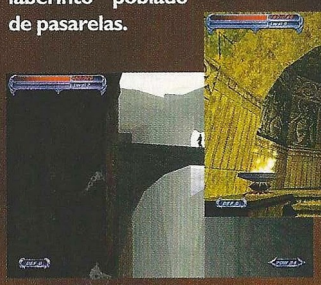
Bárbaro

El bárbaro llega a Kashgar, la mítica tierra de sus antepasados, en busca de respuestas. Lo que allí encuentra son hordas de orcos, muertos vivientes que envenenan con su toque, esqueletos y trampas al más puro estilo Indiana Jones que no le impiden llegar a un campo de menhires donde se encarnan unos espíritus que le darán las respuestas que busca.



La mina de los enanos

Es a partir de este momento cuando confluyen los caminos de todos los protagonistas. Las minas de los enanos constituyen un laberinto poblado de pasarelas.



Castillo del Laberinto

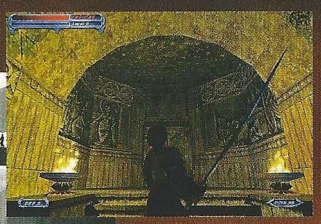
La construcción tiene una planta hexagonal en cuyos vértices se erigen las torres del castillo. Es un nivel en el que el jugador encontrará a un miembro de la guardia de Lord Kerman que le encargará una misión que habrá de resolver en niveles posteriores. Además, destaca una complicada trampa que incluye elementos como el fuego y unas peligrosas cuchillas.

La tumba de la reina

Esta se encuentra en un altar situado en la parte central de un camposanto con tumbas que habrá que robar. Aparecen nuevas clases de enemigos como los esqueletos en llamas y se obtienen armas importantes como la Espada de la Reina y el Escudo del Rey. Isla del Vampiro.

Isla del Vampiro

Es el primer mapa en presentar serias dificultades al jugador. Encontrará cerca de un centenar de enemigos a lo largo y ancho de su recorrido –entre ellos, arqueros– por la isla y el fortín que se halla en ella. El enemigo final es un vampiro y el nivel presenta una parte de exploración importante.



Fortaleza de los orcos

Es un nivel de transición. El jugador llega a una fortaleza tomada por los orcos donde ha de liberar a Lord Kerman, quien le facilitará información fundamental para el posterior desarrollo de la aventura. Un mapa de tamaño mediano en el que destaca la irrupción de los minotauros.

Desfiladero Orco

La mayor parte de la misión se desarrollo en entornos exteriores cubiertos por una nieve que deja escuchar las pisadas del protagonista. La búsqueda de una llave mágica debe superar unos enemigos naturales de ese habitat como los trolls de las nieves o el Golem de hielo. Además hay que tener cuidado con las avalanchas en un entorno en el que abunda la exploración.

Monasterio helado

Un nivel muy duro y muy completo: exploración, trampas, zonas secretas y enemigos como los caballeros negros, esqueletos y un demonio menor al final de un recorrido que tiene lugar enteramente en el monasterio nevado.

Oasis de Neje

Uno de los más complejos. El protagonista encontrará un palacio árabe cuyo diseño está inspirado en la Alhambra de Granada. Mucha exploración y mucho combate para llegar hasta un terrible vampiro al final, tras resolver un difícil puzzle que necesita activar seis columnas en un orden concreto.

Desierto

Quien recuerde la fortaleza en el desierto en la que transcurría la última parte de Indiana Jones y la última Cruzada ya tiene una idea de lo que va a encontrar aquí. To-

da la misión conforma un puzzle en el que protagonista tendrá que vérselas con enemigos en una cripta y a oscuras si no sabe aprovechar correctamente sus antorchas. Destaca el especial cuidado puesto en la arquitectura del entorno y nuevos enemigos, como los golems de piedra. Y uno de los puzzles más interesantes relacionado con runas.

Volcán

El elemento dominante es el fuego. El diseño está inspirado en la

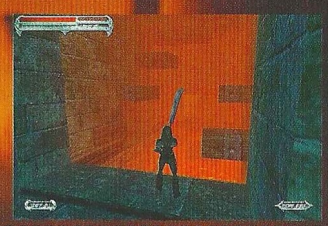
Forja de Satras y el protagonista ha de moverse por varias salas unidas por tres torres centrales. Hay que tener cuidado con la lava y todos los enemigos están inspirados en el fuego.

Palacio de la Reina

Se trata de un mapa estilo hindú que presenta una ciudad antiguamente sumergida. Ha llegado el momento de utilizar todos los elementos mágicos que el jugador ha recogido durante las fases previas para poder seguir adelante. Es, en general, un nivel más tranquilo que los anteriores y sobre el que Rebel Act presume de haber introducido algunas trampas realmente innovadoras. Además, al jugador tiene la ocasión de hacerse, al fin, con Blade. Lo que aquí sucede tiene una especial incidencia en lo que viene después.

Torre

El jugador comienza en la parte inferior de un desfiladero que conduce a una fortaleza en lo alto. Siempre tiene que ir hacia arriba mientras se enfrenta a todos los enemigos posibles y ha de tener cuidado de no caer en la lava. Un mapa difícil y con mucho combate en el que ya se disponen de todas las armas del juego y ha llegado el momento de demostrar de lo que se es capaz. Enemigos terribles como el demonio mayor –de cinco metros de altura– y el ser que se haya detrás de toda la historia. Es el final de la aventura, ¿o no?

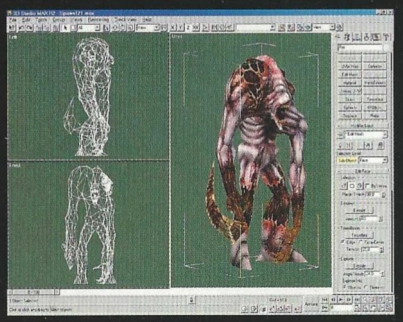


El largo camino de Blade

Una aventura 2D a lo Hexen. Esta es la idea con la que Rebel Act comenzó a trabajar en Blade allá por 1996. En aquel entonces la posibilidad de emplear cuatro años en su realización y gastar más de 200 millones de pesetas habría provocado carcajadas generales. Pero el camino ha sido largo y los cambios en el proyecto radicales. Pronto las 2D dejaron paso a las 3D y en 1998 se decidió dar una nueva orientación a todo el proyecto, para lo que se llevo a cabo una serie de cambios en el equipo. Curiosamente, nunca se abandonó aquel primer "engine" con el que se empezó a trabajar, sino que éste ha sufrido una constante evolución hasta llegar a lo que es actualmente. Lo cual es una de las principales causantes de los retrasos sufridos por Blade. En aquel año Gremlin se hizo con los derechos de distribución de Blade para el mercado internacional. Más tarde la compañía sería absorbida por Infogrames y, dada la cantidad de títulos que manejaban, comenzó a resentirse la atención dedicada al juego. De mutuo acuerdo, decidieron seguir cada uno su camino y Rebel Act encontró un nuevo padrino de cara al exterior en Codemasters, a comienzos de este último verano. Desde entonces, las cosas se encarrilan definitivamente y el proyecto inicia su fase final dentro de una expectación cada vez mayor.

BLADE
The Edge of Darkness

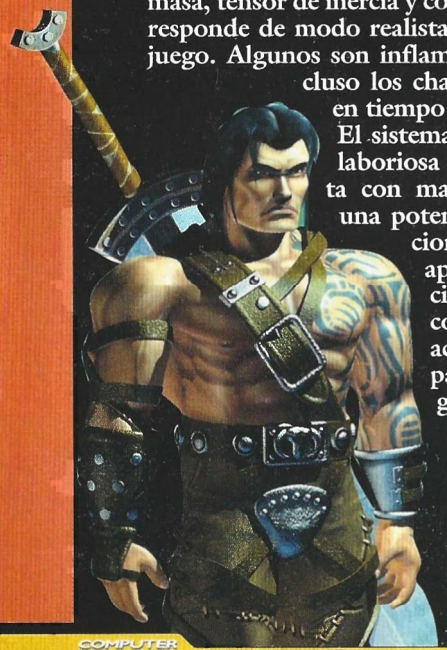
Rebel One



Habéis oído todo tipo de comentarios sobre el rendimiento de Rebel One, el "engine" desarrollado por Rebel Act. Pero una cosa son las opiniones y otra los hechos. El aspecto gráfico de Blade se basa en un motor gráfico 3D de última generación basado en portales que emplea un redibujado mínimo, lo que significa que el aumento de resolución supone un impacto menor en el rendimiento si se compara con otros títulos 3D. Como salta a la vista, también maneja sin problemas las sombras volumétricas con múltiples focos de luz. Otras características relevantes son la iluminación en color ultrarrápida, uso de niebla volumétrica, sistema de partículas de fuego, humo y sangre, agua con reflejos y ondulaciones, texturas procedurales y soporte para D3D, Open GL y Glide.

El sistema de física contempla la física en tiempo real para objetos sólidos rígidos. A cada objeto se le aplica una masa, tensor de inercia y coeficiente de fricción, por lo que responde de modo realista a las acciones realizadas en el juego. Algunos son inflamables y otros rompibles, e incluso los charcos de sangre son calculados en tiempo real de forma realista.

El sistema de animación se basa en una laboriosa captura de movimientos, cuenta con mallas avanzadas deformables y una potente interpolación entre animaciones. La inteligencia artificial aplica diferentes grados en función de la raza del personaje y se comporta de forma reactiva a las acciones del jugador, siendo capaz de realizar un combate en grupo coordinado cuando el protagonista se enfrenta a varios enemigos.



Juego online

Blade es un juego orientado hacia la experiencia para un solo jugador. Sin embargo –y, en parte, debido a razones comerciales– se decidió añadir una opción en este sentido que, por suerte, es diferente a la habitual. Se trata de una modalidad de juego a la que han bautizado como arena. Consta de una serie de niveles denominados arenas en los que se enfrentan dos jugadores mientras otros esperan su turno y observan el combate. Cuando un participante es eliminado, uno de los espectadores pasa a ocupar su lugar y así sucesivamente. Una opción interesante que, sin embargo, podría resultar escasa para los más aficionados al juego online. Rebel Act está estudiando diversas posibilidades para ampliar esta faceta del juego con posterioridad a su puesta a la venta, aunque siempre en función de este modo arena. Podría consistir en añadir nuevas arenas que los propietarios del juego pudieran descargar desde la Red o alguna clase de modo cooperativo que permitiera participar a más de dos jugadores en cada combate. En cualquier caso, son ideas que aún no se sabe si se harán realidad de esta manera o quedarán en el armario para una continuación de Blade.

Planes de futuro

Aunque a estas alturas ya no lo parezca, Blade es sólo un primer paso. El debú de una compañía que ya está pensando en el después de Blade y a la que, si algo no le falta, es ambición.

Blade 2 está en curso. Si bien el desarrollo propiamente del juego aún no ha comenzado, en Rebel Act ya están barajando ideas para darle forma. En esta ocasión cuentan con la ventaja de tener un "engine" listo para trabajar con él, por lo que esperan que el desarrollo no se prolongue durante más de un año y medio una vez iniciado.

Otro aspecto que va a ocupar a la compañía es la licencia de Rebel One. Parece que muchas compañías extranjeras han mostrado su interés en trabajar con él y Rebel Act va a dedicar un departamento a trabajar en este tema. Además está el asunto de las conversiones a consola de Blade y de su futura secuela. Por ahora, la que va mejor encaminada es la de Dreamcast, aunque todavía no hay ningún acuerdo firmado en este sentido. Y por último, existe un proyecto secreto del que todavía no quieren contar nada. Sólo que será un juego online y para el que se desarrollará un nuevo motor gráfico.

COMPUTER GAMING WORLD

Suplemento especial nº 60, Noviembre 2000

Editor: Vicente Robles
Director: Jose Emilio Barbero
Redactor Jefe: José María Martín
Redactores y colaboradores: Alfonso Catena, Jose Villalba Medina, Alfredo Biurrun, Jose Luis Coto, Mariano Tortosa, Mariano Gómez
Diseño: Fernando de Miguel
Producción: Juan Francisco Larramendi
Redacción: C/Miguel Yuste, 26. 28037 Madrid
Teléfono: 91 327 79 50
Fax: 91 327 26 80

Edita
américa ibérica

Presidente fundador: Gustavo González Lewis
Presidente: Julio Grande Rodríguez
Consejero-Delegado y Director General: Carlos González Galán

Directora de Administración: Paloma Alvárez Ortega
Director de Producción: Pedro de Lucas
Director de Distribución: Alfonso Estalrrich Rodríguez
Director de Marketing: Manuel Fernández Palencia